DAYS GONE

本作是今年上半年索尼第一方游戏的“独苗”，由曾开发过“《虹吸战士》系列”的 Bend Studio 开发制作，这同时也是他们第一次开发 PS4 游戏。游戏在发售后曾出现不少技术层面上的问题，不过在修复过后体验得到了很大的改善。而游戏本身也有不少独特之处，虽称不上是“神作”，但如果玩家喜欢摩托车、丧尸和末日题材的话，又不怎么纠结奖杯 100% 完成度的话，本作绝对值得一玩。

© Sony Computer Entertainment America LLC

文 三日月　美编 Juxi

本文对应游戏语言：繁体中文

PS4

往日不再		SIE	
Days Gone		动作冒险	中文版
2019年4月26日	本地1人	无对应周边	
售价为468港币			

基本系统

界面介绍

键位	作用
× 键	攀爬 / 换肩
□键	装填弹药
△键	切换主武器
○键	下蹲 / 漂移（驾驶机车时）
L1 键	物品栏（按住）
L2 键	瞄准
R1 键	翻滚
R2 键	射击 / 近战攻击
L3 键	冲刺
R3 键	求生视野 / 发动专注模式（瞄准时）
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角控制
方向键↑	使用望远镜
方向键↓	手电筒
方向键→	引爆器
方向键←	治疗（按住）
触控板	进入游戏菜单
OPTIONS 键	呼出系统菜单

界面介绍

1.HP

2. 体力值，冲刺和翻滚都会消耗

3. 从左到右分别是医疗包、废铁、望远镜和消声器

4. 小雷达

5. 声音

6. 能见度，变亮代表玩家会被敌人发现，反之则代表玩家处于隐蔽状态

7. 当前装备武器

8. 左为机车耐久度，右为机车燃料余量

9.BOSS 血量

机车的保养和升级

机车拥有耐久度和燃料的设定，无论是前者还是后者，一旦降到底机车就不能继续行驶。玩家在驾驶机车时碰撞到其他物体、场景、敌人，或者从高处落下并且以错误的角度落地都会使机车的耐久度下降。另外在能淹没引擎的深度渡河也会快速降低机车的耐久度。机车被破坏后就只能通

过在营地花钱或者消耗废铁来修好，而耐久度上限可以通过改装机车来提高。

而燃料则好懂多了，玩家可以通过场景的燃料罐或者直接找个加油站来补充。在加油站补充燃料的方法是找一个油站并把机车停在旁边，然后按住○键即可。玩家会在使用机车移动或者快速移动时消耗燃料。由于在本作中玩家能使用的载具只有一个，因此燃料基本上处于一个长期消耗的状态。省油的方法不多，尽量避免走上坡以及在上坡起步可以一定程度上节省燃料，另外沿着斜坡往下行驶的时候即便松开油门机车也能继续行驶，借此也能节省燃料。值得一提的是，每个油罐和加油站都是能无视玩家油罐大小以及剩余量直接把燃料补满。而油罐能在所有营地和 NERO 检查哨找到，玩家路过并且燃料短缺时不妨进去搜刮一下。

营地的信赖度提升到一定程度后，玩家就可以在柯普兰营地和铁汉麦克营地处花费营币升级自己的机车了。笔者推荐优先选择的升级为机车速度、油箱以及存放空间。前两个很好理解，提升存放空间可以让玩家在商人处购买一个弹药箱，在机车处使用可以瞬间回满武器的弹药，在对付敌人数量众多的暴走潮时可以提高玩家的续航能力。

▶拖车的后面经常会放着一罐油，路过的话不妨留意一下。

在正确的地方搜刮

和很多末世游戏一样，在本作中玩家可以通过搜刮寻找制作道具的素材、维修机车用的材料以及各种补给品。本作比较特别的是，和大部分开放世界游戏素材随便往场景一塞不同，本作素材的分布位置参考了现实世界。例如弹药只能从警车或者军用车辆的车尾箱处搜刮到，制作燃烧弹所需的煤油很容易能在仓库、加油站或者修车店找到、在急救车、NERO 检查哨或者医院能够找到医疗包等等。玩家在稀缺特定资源的时候可以以此为思路更有效率地进行搜刮。

另外在本作中人类敌人死亡是会掉落道具或者素材的，而且很大几率会直接掉已经制作完毕的道具，诸如各种投掷物以及回复道具。然而搜刮人类尸体并不能找到弹药，从敌人尸体处捡到的弹药量也非常少。

营地

随着流程的推进，三个营地（柯普兰营地、温泉营地和铁汉麦克营地）会逐渐向玩家开放。三个营地各对应不同的区域、信赖度和营币，并且会贩卖不同的商品。随着信赖度的提高，营地贩卖的商品种类会变多。提高信赖度的方法有很多，效率从高到低为：完成主线任务→完成营地任务→清理感染区 / 占领埋伏营地 / 清理暴走潮（对应区域）→救出生还者（对温泉营地无效）→交付战利品或者猎物。

获得营币和提高信赖度基本是同时发生的，不同的营地的营币是独立的。其中柯普兰营地贩卖的特色商品是机车升级，温泉营地是贩卖武器，而铁汉麦克营地则是两者皆有，但种类和前两个营地互不重复。由于不算会影响信赖度的主线任务，营地任务的数量实际上是固定的，玩家要想更快地解锁某个营地的商品，最方便的方法就是把生还者往营地里送或者交付战利品。

战斗与探索

异变者和暴走潮

异变者是本作玩家最常遇到的敌人之一，其行动模式和一般意义上的丧尸有着微妙的不同。除了行动更加迅速以外，它会拥有类似于动物一般的行动规律。总的来说，他们畏惧阳光或者强光，玩家在夜间或者恶劣天气时会更频繁地遇到异变者。异变者分成多个不同的种类，总的来说分成分成人形和兽形。除了行动规律、耐打程度和攻击力以外，人形异变者没有多大的区别，兽形异变者的对付方法则可以参考它的原型。

玩家最常对付的异变者为暴走者，暴走者会以暴走潮的形式在地图上移动，并在地图上建立巢穴。消灭巢穴的方法非常简单，方法不限，只要让巢穴烧起来就可以了。在巢穴烧起来后，里面的暴走者会冲出来攻击玩家。鉴于异变者昼伏夜出，攻击巢穴的时间不同会有不同的效果，白天时从巢穴出来的敌人数量会更多，但攻击性较低，晚上时出来的敌人数量较少，但攻击性更高。

暴走潮就是一大堆暴走者的集合体，虽然数量根据区域不同有所差异，但基本上会在数量上完全碾压玩家。对付暴走潮的方法总结来说为边跑边打，在逃跑的途中利用场景和手头上的爆炸物击杀暴走者。另外在开战前在场景中布置陷阱也是个不错的选择。在游戏的中前期，笔者并不建议玩家主动去招惹暴走潮，而即便到了游戏后期，玩家也需要保证自己在弹药充足的时候再挑战。

关于武器选择方面，对付暴走潮讲究的是压制能力，弹容量大射速快的轻机枪是玩家的首选。游戏后期在巫师岛上购买的“芝加哥冲锋枪”则是对付暴走潮最推荐的武器，这把冲锋枪有着堪比机枪的弹匣量，攻击力也非常惊人并有着不错的穿透力，对付暴走潮时可谓是“一扫一大片”。

暴走潮算是游戏“收集”的一部分，晚上时其位置不一定是固定的，他们会四处闲逛，而白天时它们会待在自己的巢穴中。暴走潮的巢穴一般是山区里的各种洞穴，玩家可以提前在洞口摆满陷阱来对付它们。暴走潮和巢穴有时候是共存的，一旦遇到这种情况，玩家就需要考虑是否先撤退休整一下再过来应战了。最后说一句，辨别巢穴的方法是观察场景是否有大量如同鸟巢一般摆放方式的树枝，巢穴一般会在室内，即便不在室内，也一定是个有遮掩的地方，诸如卡车后面的车厢或者小木屋等等，靠近时主角会说话来提醒玩家。

暴徒

本作中玩家遇到的敌人绝大部分都是暴徒，虽然还有安息者什么的，但本质上是一样的东西。暴徒的作息时间和异变者相反，他们一般只会在白天出没，会携带近战武器或者枪械作为武器。和随处可见的异变者不同，大部分暴徒会试图伏击敌人。常见的伏击点有各种补给站（例如检查哨和加油站）。另外他们还会在马路上放一条绳子，很容易就能看清，一旦中招主角就会摔下车，机车的耐久度也会瞬间降到最低。最后一种埋伏方式是狙击手，他们会待在树上向行驶中的玩家射击，命中率很高，玩家看到红外线瞄准以后就需要立即下车找掩体了。

声音

在本作中声音扮演着一个非常重要的角色，所有敌人都会被声音所吸引。鉴于这是一款开放世界游戏，胡乱开枪的结果很可能就是敌人越打越多，最后玩家只能仓皇逃跑。除了枪械以外，玩家的其他一些行动也有可能会发出声音，例如冲刺、一般的移动、驾驶机车或者由于行动不慎所引发的噪音，诸如汽车警报声或者检查哨广播等等。

避免发出声音的方法有很多，给枪械装上消音器、暗杀、使用近战武器等都是可行的方法。消音器除了可以在营地直接花钱购买以外，玩家还能通过搜索汽车的引擎盖部分来获得，不同种类的车辆能够搜刮到的消音器种类也不一样。随身武器的消音器可以在小型车辆找到，主武器则需要找中型车辆，重型武器则需要重型车辆。

不过玩家也可以利用声音来给自己创造优势，除了利用石头或者引诱装置来引开敌人以外，玩家还可以尝试故意被暴徒发现，引诱暴徒开枪，然后自己找个地方重新藏起来，接下来就可以看一幕暴徒和异变者互相攻击的好戏了。

敌对营地

每个区域都有数量不限的埋伏营，埋伏营里面会有一定数量的暴徒在驻守。玩家需要消灭所有暴徒，然后找到地下避难所并调查地图才算是解决掉一个埋伏营。几乎所有暴走营都有一条甚至多条潜入路线，善用这些路线可以让战斗轻松不少。话虽如此，本作中的埋伏营并不像其他开放世界游戏，诸如“《孤岛惊魂》系列”的哨站一样拥有警报系统。这就意味着无论玩家是选择潜行还是硬干，玩家需要对付的敌人数量都是不变的，他们不会引发警报，被发现也不会有增援来。直接开战的缺点除了消耗弹药以外，最大的问题是有可能会引来异变者，但总体来说难度不高。埋伏营最危险的是各种放置在外围的陷阱，分为捕熊夹和警报系统，前者会对玩家造成伤害，后者会引起敌人注意。话虽如此，由于主角在被捕熊夹夹到时会惨叫一声，实际上还是会被敌人发现。靠近后玩家可以解除陷阱，捕熊夹还可以回收再用，这个陷阱对于所有敌人都是一击必杀的。

解决埋伏营的最大好处除了能够解锁合成配方以外，还能解锁附近区域的地图迷雾，并标出 NERO 检查哨、NERO 研究区以及历史地标，对于玩家探索能提供很大的帮助。另外，清空后的埋伏营能作为玩家的快速移动点来使用。

▲地下室的入口有两种，除了上图这种以外，还有一种圆形阀门状的。

NERO 检查哨和研究区

每个检查哨都算是一个小小的解谜关卡，玩家需要做的事情就是找到燃料，然后提着燃料找到并重启发电机，最后打开锁上的门。当然，大部分检查哨都不会这么简单。中途玩家有可能会遇到多个阻碍。最常见的问题是保险丝烧了，玩家需要利用求生视野找到保险丝。另外在重启发电机前，请保证自己已经将检查哨的所有广播扩音器都摧毁掉，屋顶上的扩音器可靠近后直接用刀割掉，位于高处的就只能用枪打掉了。

检查哨的解锁难点和其位置息息相关，部分检查哨会和巢穴甚至是暴走潮挨在一起，前者还好处理，后者就需要万份小心了。除了建议在白天行事以外（白天的话暴走潮在不受惊动的情况下只会呆在巢穴），所有扩音器都必须在发电机重启之前摧毁，要不然重启后玩家就等着被暴走潮淹没吧。NERO 研究区的流程非常简单，简单而言就是到达研究区，然后找到 NERO 科技就完事了。然而很多时候 NERO 研究区都位于正常情况很难到达的区域，这些区域往往需要机车的速度达到一定程度后才能到达。另一些位置比较凶险的会位于洞穴里，这部分 NERO 研究区是直接和暴走潮联系在一起的，玩家必须和暴走潮恶战一番才能到达研究区。

每个检查哨和研究区完成后都能获得一个 NERO 注射器，使用这个注射器可以在提高生命值上限、提高体力上限和提高专注力上限中选择一个。

随机事件

在探索途中玩家会时不时遇到随机事件，在大地图上会以蓝色的“？”显示，靠近后玩家会遇到随机事件，可遇到的随机事件种类如下：

1. 跟随线索并利用求生视野一路按图索骥，终点会有三种结果。其中找到尸体或者找到异变者结果都是一样的，玩家会找到一定数量的补给品。最后一种结果便是啥都没有，再往前走玩家会中陷阱然后被击晕，之后玩家的装备会全部丢失。从最开始的房间逃出去并解决所有敌人后就可以回收装备离开了。

2. 拯救幸存者，之后玩家可以从已解锁的营地中选择一个让幸存者过去，根据营地的不同，获得的奖励也会不同。

3. 从暴徒 / 异变者手中救出幸存者，玩家此时动作必须要快，要不然幸存者很有可能会被处决或者打死。救出幸存者后的奖励和上一个事件一样。

4. 特殊敌人，从熊到强力的异变者，战胜后除了一般的战利品以外不会有额外奖励，建议玩家直接逃跑。

主线流程

本作的流程推进采用了“剧情线”的形式，不同的剧情线对应不同的故事，部分剧情线之间会有交织。如果在流程中遇到了不能推进流程的情况，玩家可以去试着完成一些营地工作或者随意探索，过一会后流程就会自动推进。

他跑不了不远、速战速决、向北而行

对应剧情线：追捕里昂

流程要点

1. 游戏的教学关，没什么好说的，玩家可以借此来熟悉一下本作的一些基本操作特别是机车的驾驶手感。在解决了里昂后，玩家需要收集素材然后造一个绷带，造完之后还需要使用绷带才能继续剧情。

2. 隧道的部分非常简单，惟一需要的是带有警报系统的载具，这些载具会在玩家打开车盖或者车尾箱的时候响起警报并引起周围敌人注意。另外警车的车尾箱打开后是肯定能找到弹药补给的，弹药补给的量是根据百分比来定，玩家的弹药携带上限越高，补给的弹药就越多。而从警车找到的弹药补给是不会补给十字弩的弩箭的。

3. 关于清理感染区，本作的感染区在白天和夜晚是不同的，白天敌人数量更多但动作较慢，夜晚敌人更少但攻击性更强。话虽如此，笔者还是推荐在夜晚的时候下手，可以相对减少一些麻烦。当然，这需要具体情况具体分析，如果感染区附近有暴走潮的话，在暴走潮不会外出的白天行动会安全很多。

你这是在找死

对应剧情线：好兄弟

流程要点

1. 寻找零件的部分玩家无论是选择潜行还是硬干都难度不大，场景有不少近战武器供玩家选择，而敌人本身大多也是背对着玩家，前进路线推荐沿着小镇的右边前进。

2. 在靠近修车店的同时玩家会遇到新敌人“幼变者”，这种敌人大部分时候不会主动攻击玩家。只有在玩家靠近其领地，或者被众多幼变者包围的时候，它们才会主动出击。不过这种敌人本身实力很弱，用近战武器很轻松就能解决它们。

3. 要想进入修车店，玩家需要先从箱子爬到顶层，再从顶层跳下。找到零件后玩家会第一次遇到人类敌人“安息者”，攻击的时候小心别把酒鬼给杀了。

山上的浪迹者

对应剧情线：不得安息

流程要点

将酒鬼送到安全屋后，玩家需要对付一群浪迹者。作为本作的第一次扫荡营地，难度不高。入口处的两个敌人会在聊天结束后分开，此时玩家就可以分开击破了。进入营地后还有四个敌人，而这四个敌人本身站位就离得很远，而且视线互不重叠，解决起来还是非常简单的。

撤退了

对应剧情线：好兄弟、追踪 NERO

流程要点

1. 解锁 NERO 检查哨的教学关卡，恢复电力所需的汽油可以在拖车后找到。另外在恢复电力之前，玩家必须要先把场景中所有的扩音器都破坏掉，屋顶上的可以靠近后用刀割掉，位于高处的就只能用枪打掉了。建议使用消音器，随身武器的消音器可以在小型车辆的车盖处随机搜刮到。作为玩家遇到的第一个检查哨，这个检查哨的敌人数量很少。

2. 恢复电力后别忘了获得检查哨里的 NERO 注射器，另外每个检查哨除了是一个安全屋和快速旅行点以外，玩家还能在里面固定找到一个收集以及补给，后者会在一段时间后重生，玩家可以重复获得。

没有挨饿的爱国者

对应剧情线：准备上路

流程要点

1. 扫荡埋伏营的教学关卡，潜入部分可以参考之前的章节“山上的浪迹者”。提前在原处利用望远镜（方向键↑）标出敌人位置然后潜入可以让

战斗轻松不少，另外提醒一下那些习惯了其他开放世界游戏，诸如《孤岛惊魂》系列”的玩家，本作的所有据点都没有“警报系统”，玩家被发现后除了会被敌人攻击以外没有任何副作用，敌人数量和强度都不会发生任何变化，嫌麻烦的玩家如果弹药充足，直接开战的难度实际上并不算高。

2. 解决全部敌人后玩家还需要找到地下室，地下室位于该区域内惟一一个房间的内部。

引擎声、山上的烟

对应剧情线：好兄弟

流程要点

1. 这次同样是对付一个埋伏营，方法依旧是一样的，不过这次营地的外围会放着不少陷阱，其中捕熊夹会对玩家造成伤害并且会让敌人立即发现玩家。但陷阱本身可以靠近后回收，然后放置后就可以以其人之道还治其人之身。

2. 另外这个埋伏营附近有很多异变者，玩家可以故意被敌人发现，开枪后立即蹲下并躲在远处的草丛中。之后就可以静待一出异变者大战暴徒的好戏了，游戏中很多埋伏营都可以使用类似的战术，玩家只需要注意

不要引火上身即可。

3. 在完成这个任务后会依次触发数个主线任务：消灭巢穴、这是来复枪、我们快没有肉了、给我几天的时间。除了消灭变异者巢穴以外，玩家还需要收集资源，流程都比较简单，这里就不阐述了。

突然冒出、她和我们骑过车

对应剧情线：追捕里昂

流程要点

1. 回收药物的时候推荐使用近战武器来对付中途遇到的敌人，墓地附近有暴走潮在游荡，在游戏初期引起它们的注意无疑是在找死。药物的位置非常明显，除了跟着线索走以外，更简单的方法是使用你的求生视野。

2. 烧掉艾瓦瑞丝的尸体可以顺便完成“她和我们骑过车”。

脑子坏掉

对应剧情线：赏金猎人

流程要点

1. 载具战的教学关卡，在触发剧情前，玩家需要保证自己的机车燃料足够，而且随身武器的弹药充足。本作载具战非常简单，按下 L1 键会进行瞄准，只要玩家保证敌人在视线范围内，准星就会慢慢缩小，缩小的速度和玩家与敌人间的距离有关，距离越近，缩小速度越快。当准星变成绿色的正方形时，玩家的攻击会必定命中。

2. 当然，玩家也可以直接用载具撞击对方，但这对玩家机车的速度要求很高，而且此举也会对玩家自己的机车造成伤害。

3. 值得一提的是，之后玩家会再遇到数次需要玩家追击目标的“赏金猎人”系列任务，这系列任务需要玩家的机车燃料和 HP 剩余量在一定程度（大约为 50% 以上）才能触发，出发前请提前准备好免得白走一趟。

它们不是在睡觉

对应剧情线：追踪 NERO

流程要点

1.NERO 士兵是本作中惟一“无敌”的敌人，这就意味着几乎所有和 NERO 有关的剧情关卡都是潜入关。利用望远镜标出敌人位置后，玩家就可以利用草丛慢慢靠近研究员了。场景的草丛很多，遇到挡路的敌人可以用石头来引开他们。

2. 跟随着研究人员进入洞穴，躲在草丛后听完他们对话后就可以原路返回了。原路返回时部分敌人的巡逻路线会发生变化，但依旧可以用石头引开他们。

悬赏人头

对应剧情线：追捕里昂

流程要点

非常简单的一个任务，算是给“追捕里昂”结了一个尾。在完成任务并解锁温泉营地的同时，玩家可以选择把药物交给柯普兰营地或者温泉营地，笔者建议交给前者，可以更快地解锁和机车相关的升级。

你做了什么？

对应剧情线：永志不忘、追踪 NERO

流程要点

1.NERO 营地里只有异变者，对付的办法非常简单，这里笔者还是建议利用潜行或者近战武器战斗以免打草惊蛇。

2.NERO 营地里有不少好东西可以搜刮，另外在入口处有燃料补充，可别错过了。

3. 在探望完莎拉的坟墓后，推开右侧的车辆就可以开启捷径。之后随着流程的推进，这里会时不时触发一个支线任务，玩家可以回到这里触发对话，在完成任务的同时会获得经验值。

形迹可疑

对应剧情线：永志不忘、追踪 NERO

流程要点

非常简单的一个任务，在回收资料的同时玩家会遇到背着背包的幼变者。这种特殊的幼变者会夺走玩家身上的道具，玩家需要击杀它后才能回收。

这里不安全、生病的人

对应剧情线：我会保护你

流程要点

1. 利用求生视野跟随线索一路前进会发现安息者，解决他们后就可以开始在小镇找人了。来到目标的木屋后，找到梯子后扶好便可以来到木屋的二层并找到目标。

2. 带目标出去的过程中会遭遇大量异变者，开战或者潜行溜过去都可以。开战的话 NPC 会躲到安全的地方，玩家不需要担心她会作死。

3. 在靠近目的地的时候会遭遇熊，熊有两种攻击方法，一种是抬起前爪然后砸地，攻击力很高但发动时间很长，玩家可以翻滚躲开，另一种则是靠近后把玩家掀翻，此时玩家按照屏幕提示连续按键摆脱。对付方法为拉开距离攻击。如果玩家学会发动专注模式的话（R3 键），战斗会更加轻松。

4. 在进入隧道的时候玩家会遇到暴徒的袭击，由于地形关系，潜入不太方便，还是直接开打吧。隧道里有不少警车，打开其车尾箱可以获得弹药补给。

有所接触

对应剧情线：永志不忘、追踪 NERO

流程要点

和之前的“形迹可疑”类似，玩家依旧需要保持全程潜入。和上次不同，这次的场景更大了，玩家可躲藏的草丛也更多了，潜入难度实际上比上次还低。目标会沿着河边行走，最后需要等到目标落单后靠近才会触发剧情。

大家都得工作

对应剧情线：保护弱者、准备上路

流程要点

这个任务需要玩家完成一个营地工作（支线任务）后才会解锁。玩家需要救出的目标位于信号塔的顶层（话说这游戏从梯子爬下的速度竟然和爬上去是一样的……）。

他们不让我走、礼物、他们做了什么

对应剧情线：我会保护你

流程要点

1.“礼物”非常简单，玩家只需要来到目的地然后找到目标道具就算是任务完成了。

2. 在触发“他们做了什么”前建议玩家换上十字弓，然后准备好足够的弹药和弩箭。

3. 跟随线索进入营地后，玩家需要面对的是安息者。这里敌人大部分都是背对着玩家，玩家利用背后暗杀或者十字弓可以很轻松地在不引起他们注意的情况下解决大部分敌人。不慎触发战斗的话玩家需要小心会点燃自己的安息者，这种安息者会尝试抓住玩家，玩家需要在受到巨大伤害前按照屏幕提示连续按键来摆脱。

4. 全灭敌人并救出 NPC 后玩家还需要原路返回，中途会再次遇到安息者，一路杀回去就算是完成任务了。最后还需要把 NPC 送到指定地点。

没有人会料到、不会杀人

对应剧情线：好兄弟

流程要点

1. 要求全潜行的关卡。过河后沿着河边的草丛从左边绕一个大圈即可进入营地，营地的结构有点复杂，但目的地已经被系统标出。潜入路线有很多条，基本原则是远离大道，沿着路两旁的草丛前进。

2. 遇到狂徒和铁汉麦克后，玩家需要跟着他们走。和之前一样，利用路两旁的草丛慢慢前进。两个 NPC 的前进路线实际上也是玩家的必经之路，他们前进的路线最后是会经过目的地的。

3. 剧情过后解锁第三个营地：铁汉麦克营地。这个营地卖的东西是北边三个营地中最好的，而且由于接下来的任务大部分都和这个营地有关，信赖度提高的速度很快，玩家可以趁机在这个阶段升级一下自己的机车和武器。

薛曼营地

对应剧情线：维持生计

流程要点

1. 这个任务的难度和玩家之前有没有清理完感染区有关，毕竟这里本身就是一个感染区。另外值得注意的是，玩家在夜晚时还会在这里遇到一个暴走潮，笔者的建议是白天出发，以免节外生枝。

2. 手术刀的所在地玩家需要来到建筑二层，然后把逃生梯射下后才能进入。开枪前尽量给武器装上消声器，免得惊动周围的敌人。

需要你的帮助

对应剧情线：永志不忘

流程要点

1. 依旧是一个全潜入的关卡。给直升机装追踪器的部分，两边都是可以装的，挑敌人较少的那边安装即可。

2. 场景附近依旧有很多草丛供玩家躲藏，躲在草丛里偷听敌人对话后就可以原路返回离开这里了。

玩到通宵

对应剧情线：不得安息

流程要点

1. 在触发这个任务前请准备好足够的弹药和补给品，笔者建议带上一把狙击枪。

2. 玩家需要进入安息者的地盘，这个区域中最麻烦的敌人就是安息者，他们在这个区域的登场频率比异变者还要高。不过由于鉴于这次是剧情关卡，玩家基本不会遇到太多随机出现的敌人。

3. 消灭第一批安息者后推车即可进入安息者的地盘，在往目的地前进的同时小心瞭望塔上的狙击手，建议发现瞄准线后下车，然后用狙击枪将敌人清理干净后才继续前进。强行前进反而很容易会被狙击手一枪打下车。

4. 在飞机残骸会遇到新的异变者：残暴者。玩家可以将其理解为人形的熊，攻击方式相似度很高，只不过行动更加迅速而且更加耐打而已。对付它的最好办法就是拉开距离然后发动专注模式把子弹都往它头上打。场景中有不少爆炸物，玩家也可以把它引到其附近后引爆。场景中散落着不少回复道具以及制作回复道具所需要的素材，另外还有不少弹药和投掷物，玩家不妨加以利用。

病毒的使命

对应剧情线：追踪 NERO

流程要点

一如既往的 NERO 潜入关卡，没什么好说的。洞穴入口的敌人可以用石头引开，在洞穴里偷听完目标对话后，不需要原路返回，从山洞的另一边有一条石缝可以直接出去，之后原路返回即可。

掩埋河、他们所做的、你能掩护我吗？

对应剧情线：不光采的事

流程要点

1. “掩埋河”部分玩家跟着 NPC 走就行，全程尽量躲在草丛里可以减少被暴走潮发现的几率。

2. 和“玩到通宵”类似，笔者建议在触发“他们所做的”前请准备好足够的弹药和补给品，最好还要带上一把狙击枪。

3. 获得钥匙并找到地图后，玩家和 NPC 会遇到大量暴徒的袭击。消灭一开始的敌人后，在玩家原来下车的加油站附近会有大量敌人等着玩家。玩家可以正面进攻，也可以从马路旁的建筑绕到敌人的背后打他们一个措手不及。NPC 本身的战斗力一般，但胜在可以吸引火力。最后无论玩家选择哪种战术，在开战前优先将加油站上的狙击手给解决掉，这样做可以减少不少麻烦。

到了席律王的生日、清醒的时候

对应剧情线：追踪 NERO

流程要点

1. 在“到了席律王的生日”章节中，目标会进入室内，此时玩家需要从另一边翻窗进去。除了目标和随行的一个士兵以外，其余敌人都不会进入室内，因此这次跟踪还是很简单的。之后两个目标会走出室外，这里缺少掩体。笔者的建议是躲在垃圾箱里偷听。

2. 值得一提的是，这里本身是一个感染区，而且附近还有暴走潮。之后来清理感染区的时候请务必小心。

3. “清醒的时候”中，追踪目标的过程中目标会来到一个开阔区域，区域内会有多个敌人巡逻。玩家可以躲在区域的车后面，然后从窗台进入室内，这样做就可以在偷听的同时躲开室外巡逻的敌人。

我有工作要派你做、事情不会这么顺利、它们不喜欢有人打扰、终于明白

对应剧情线：旧相识

流程要点

1. 这条任务线很长，但战斗难度不高。不过笔者还是建议做好准备再触发任务。

2. “它们不喜欢有人打扰”的流程和消灭感染区类似，燃烧弹不够可以在场景中找到制作所需的素材。

3. 出来后会被安息者袭击。这里的地形很容易会被围攻，笔者建议主动出击，从侧面进攻敌人。敌人中有一个手持机枪的大块头，发动专注模式对其头部开几枪即可快速解决他。

凡事有底线、我们没有在躲谁、这就是他的错

对应剧情线：是敌是友

流程要点

1. 在触发这个任务前建议带一把近战武器。

2. 狂徒帮助玩家爬上二层后，玩家需要干掉所有的幼变者。由于 AI 的问题，玩家可能会遇到幼变者赖在屋顶不下来的窘况，此时只需要用远程武器随便击杀几个幼变者后，剩余的幼变者就会逐个下来送死。之后玩家需要先在二楼的柜子里找到钥匙，一楼的架子上则能找到照明弹。

3. 洞穴里的战斗难度不高，由于光线问题建议玩家使用近战武器来对付敌人。之后玩家还需要从幼变者处回收钥匙，回去找狂徒的路可以跟着声音或者亮光走，路线实际上非常简单。

4. 从洞穴后出来后还会有一场战斗，不过对手只是一些掠夺者，难度很低。

他会喝到挂、酒鬼的手、你逼我去的

对应剧情线：生存并非生活

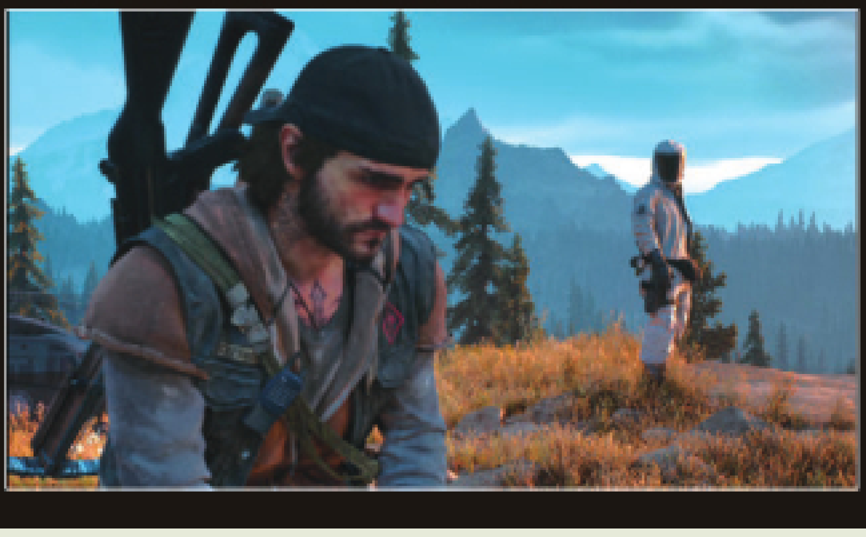
流程要点

1. 在“他会喝到挂”中，追踪酒鬼的部分非常漫长，寻找线索除了依靠求生视野以外，利用手柄震动来判断线索方向也是个不错的做法。

2. 载着酒鬼逃离暴走潮的部分，一开始在汽车残骸间行驶时速度可以放慢一些，以免出车祸，暴走潮的速度实际上远远没有机车快。

3. “酒鬼的手”是单纯的寻物章节，非常简单，这里就不阐述了。

4. “你逼我去的”和之前的潜入关卡类似，玩家需要使用之前学到的潜行技巧，好好利用场景中的垃圾箱和草丛即可，难度不高。



无能为力、我又没得选

对应剧情线：生存并非生活

流程要点

追踪酒鬼的部分和之前一样，之后玩家需要和酒鬼一起对付来袭的安息者。这部分流程玩家需要保护酒鬼，由于酒鬼只会近战，玩家需要优先消灭持枪的敌人才能保护酒鬼。

既没有开始，也不会结束

对应剧情线：永志不忘

流程要点

以剧情为主的一个章节，教堂里的战斗由于场景狭窄，敌人那边又有机枪兵压上，推荐使用投掷物或者进入专注模式快速消灭敌人。另外由于场景狭小，玩家必须小心敌人的燃烧弹攻击。

不如点亮蜡烛

对应剧情线：旧相识

流程要点

保护瑞琪的部分非常简单，玩家只需要小心屋顶上的幼变者即可。敌人都是一个接一个出现的，对于此时的玩家来说对付起来应该非常简单。

你开心就好

对应剧情线：生存并非生活

流程要点

玩家需要找到的狗粮在屋子二层的睡房里，在找狗的同时尽量使用近战武器或者十字弓来对付异变者，以免枪声迎来更多的敌人。

不被逮到、感受不到疼痛、只能这样做

对应剧情线：是敌是友

流程要点

1. 和狂徒一起下车后，玩家需要把狂徒送到高处，在此期间会有狼出现并攻击玩家。玩家可以提前举枪准备，狼会从玩家刚才走过的路的方向发动攻击。值得一提的是，在把狂徒送上高处前，玩家会遇到一条分岔点，其中右边为正路，左边则通往一个帐篷，这里可以找到大量的弹药补给。

2. 寻找仓库的部分中，玩家需要通过梯子爬上屋顶，再从屋顶上跳下才能到达仓库前。仓库内玩家会遭遇大量的幼变者，但终究只是幼变者而已，玩家对付起来应该已经毫无压力了。

我没摒弃名字、早该料到、机车上的战斗

对应剧情线：不得安息

流程要点

1，剧情过后玩家除了匕首，身上的装备和道具会全部消失。一开始的潜入部分中，敌人全都静止不动而且背对玩家。场景中也有不少掩体供玩家隐藏自己，玩家只需要保持全程蹲伏即可。

2. 沿着楼梯来到二楼后不要管前方的敌人，直接沿着掩体往右走并撬开锁上的门。解决两个敌人后就可以推门来到外面。

3. 室外的潜入部分路线有很多，玩家可以逐个暗杀也可以无视敌人，利用车辆和建筑作为掩体穿过街道。玩家的首个目的地为远处的篝火，附近还有几个敌人围着篝火，他们大多站着不同，玩家可以完全无视他们。从大路左侧（能看到一辆青色的吉普），沿着建筑物外围绕开敌人。沿着这条路走不久会看到一个由木头搭成的入口，不用管入口，此时玩家的正对面有一间二层的大屋，进入大屋后就会触

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

发剧情，玩家回收自己的装备。但必须注意的是，此时的玩家手中的枪是没有弹药的。

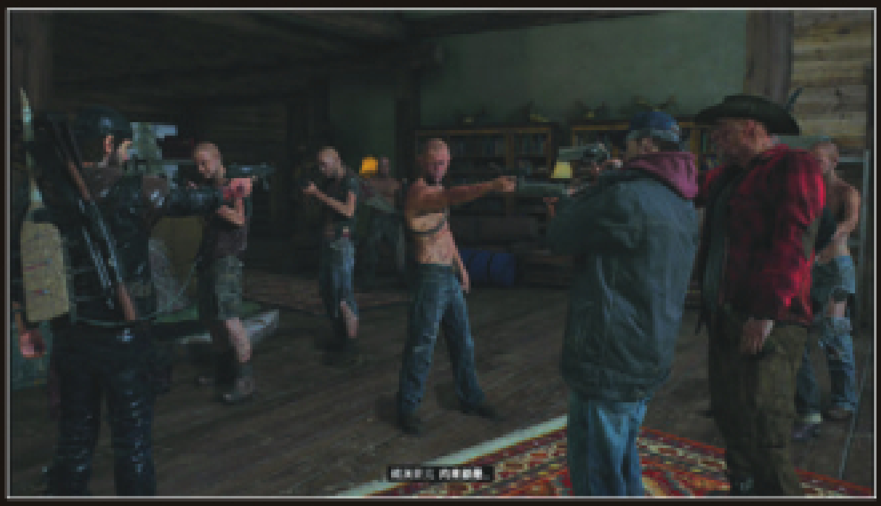
4. 跟着线索一路前进，回到刚才篝火附近青色吉普处，进入木屋后触发剧情取回背心，这部分流程就算是告一段落了。

▲位于篝火附近的青色吉普

5. 出来后发现敌人全都往外跑，在不惊动他们的情况下跟着他们，然后乘上敌人机车就可以离开这里了。

6. 骑车回到“不被逮到”下车的地方，沿着当时和狂徒进入的路线原路返回。中途记得回到分岔路左侧的帐篷处补充弹药。之后玩家需要保护两个友军回到营地，中途会遇到敌人，不过不难对付就是了。

7. 营地的地形比较错综复杂，虽然战况激烈，但实际上玩家还是可以一路潜行暗杀过去的。不过鉴于敌人中有不能暗杀的机枪兵，该开战时还是得开战。另外位于营地最高点有一间没被烧毁，而且锁上的木屋。撬开大门并击杀敌人后可以救出数个NPC。一路杀到任务地点后触发剧情，任务完成。



屡试不爽、还债时候、我很满意

对应剧情线：不得安息、保护他们的安危

流程要点

1. 玩家需要穿越隧道来再次回到安息者的领地，在穿越隧道的时候必须注意，除了隧道内的敌人以外，在快要到达隧道口时还要小心守在外围的敌人。

2. 利用狙击枪掩护酒鬼的部分只要善用专注模式即可。如果玩家消灭敌人的速度没跟上的话，酒鬼很容易会被敌人打死。由于狙击枪上弹速度较慢，对自己枪法没什么信心的玩家可以对着敌人身体打，虽然达不到一枪毙命，但胜在稳，区别也只是需要多打一枪而已。埋好炸弹后酒鬼会被一个敌人抓住，发动专注模式一枪爆头即可救出酒鬼。

3. 进入敌人领地后的战斗没什么好说的，找好掩体后就可以直接开战了。虽然敌人不乏机枪兵这种难啃的骨头，但最麻烦的其实是被枪声迎来的异变者，其中会有一个残暴者混在其中。对付方法和之前一样，弹药不够的玩家可以考虑使用燃烧弹来对付它们。最后玩家还需要对付一些人类敌人，不过他们可比残暴者好对付多了。

4. 和卡洛斯的BOSS战注意闪避，按下R1键可以回避掉BOSS的全部攻击。等他把刀插到地上拔不出来的时候就可以反击了，其他时候尽量不要主动出击，这场战斗的要点在于后发制人。由于不能使用回复道具，主动出击很容易会被BOSS反击然后打死。

又要当独行侠、求救！求救！

对应剧情线：不光采的事

流程要点

1. 必须注意的是，玩家触发这个任务后会有很长一段时间不能回到北方区域，有什么支线任务没做完，或者什么武器和升级没有购买的玩家请提前搞定。不过之后玩家还是能回来，支线任务什么的也不会消失。

2. 进入新区域后触发任务“求救！求救！”，并遭遇新敌人“怒爆种”。话虽如此，对手只是一头变异后的熊而已，对付方法和没变异前的版本一模一样。

3. 之后会有一系列的任务依次自动触发，同时向玩家介绍了一下“钻石湖营地”。补充一下弹药后就可以出发前往下一个任务“逼到绝种”了。

逼到绝种、别对我下命令

对应剧情线：军官与绅士

流程要点

1. “逼到绝种”就是非常简单的按图索骥，跟着线索跑，中途会遇到一次暴走潮，小心不要打草惊蛇了。

2. 在“别对我下命令”中，玩家需要对付15个敌人。潜入路线推荐以初始位置为起点，一路沿着营地外围，从右边绕一圈把外围的敌人逐个解决，最后再解决位于内圈的敌人。敌人的站位一如既往的分散，利用草丛和房屋作为掩体可以轻松暗杀。学会求生技能中的“耳听八方”可以更轻松地确认敌人位置。NPC会随着玩家的前进自动前进，但敌人是不会发现他的，玩家无视即可。

3. 完成这个任务后会解锁新营地“巫师岛”。和北方营地类似，南方营地中钻石湖是主营机车升级，巫师岛则是武器，两个营地的信赖度是分开算的。后者会随着主线任务和支线任务的推进自动升满，钻石湖则需要额外完成一些支线任务（例如清理暴走潮）后才能升满，因此平时战斗获得的战利品还是尽量上交给钻石湖吧。

保留纪念品

对应剧情线：赏金猎人

流程要点

1. 非常简单的一个任务，在进入洞穴后玩家会遭遇大量狼的袭击，笔者建议进入洞穴后就开始举枪瞄准。由于地形关系，狼会逐个出来送死，玩家守株待兔即可。

2. 从洞穴出来后很大几率会直接遭遇一头熊，保持蹲伏状态可以绕过它直接离开。

军人那一套

对应剧情线：炸个精光

流程要点

1. 监测矿石的仪器在洞穴入口左侧的房间里，玩家需要从箱子间的缝隙挤过去。

2. 进入矿洞后，玩家需要按照屏幕提示监测矿石寻找朱砂。中途会遇到零散的异变者，但威胁不大。中途玩家需要重启发电机来抽掉下层的积水，找燃料那一套就不多说了，发电机重启后会引来异变者，提前准备好。

3. 找到所需的矿石后按照屏幕提示前往升降机台即可离开这里，中途还会来到一个 NERO 研究区，可别错过了。

这一切很奇怪

对应剧情线：决不放弃

流程要点

1. 很简单的一个收集任务，敌人都是一些幼变者。值得一提的是，这个地点之后玩家会重复来多次，而在这个区域内能搜刮到包括弹药和投掷物素材在内的好东西，可别错过了。

2. 出来后立即往自己的机车处跑（或者潜行也行），外头会有三个残暴者在游荡。提前学会近身技能“刽子手”，能够暗杀残暴者后，这段流程会轻松不少。

3. 完成这个任务会触发一个只有剧情的主线任务“我知道他们的样子”。之后在巫师岛区域会有一个特殊支线任务，类似于之前“永志不忘”系列中的给莎拉扫墓差不多，玩家只需要过去就能触发上校的演讲。除了能够获得经验值以外，上校的演讲本身算是游戏收集的一部分。演讲会随着流程推进不断解锁。

不是很好

对应剧情线：他的生存之道

流程要点

由于营地太小，潜行在这里没什么意义。敌人数量不多，而且只是一般的暴徒而已，对于现在的玩家来说应该毫无压力了。破门而入后玩家还需要解救 NPC，进入专注模式再射击吧。

小小的竞争

对应剧情线：炸个精光

流程要点

1. 完成这个任务的过程中可以顺便把位于地图左下角的“史布斯湖的 NERO 检查哨”和“埋伏营”都解决掉，如果玩家提前解决掉的话，那这个任务就很轻松了，直接快速旅行过去然后获得指定物品即可。

2. 从顶层缺口进入建筑，能在一层的架子上找到指定物品。然后推开载具就可以离开这里了，推开载具后会引发警报器，赶紧离开这个是非之地吧。

我把过她一次

对应剧情线：炸个精光

流程要点

1. 如果之前玩家没有四处探索的话，这将会是玩家首次遇到异变乌鸦：鬼哭种。这种敌人很难瞄准而且攻击速度极快，但弱点是它们只会在巢穴附近活动，巢穴一旦烧掉就会消失。它们的巢穴位于电线杆或者光秃秃的枯树上，虽然系统提示利用燃烧弹可以烧掉，但笔者还是建议使用十字弓的燃烧箭（需要扫荡埋伏营到一定数量才能解锁），消耗的资源会更少一些。鬼哭种的巢穴数量很多，而且由于判定问题，玩家使用燃烧弹反而不容易烧到巢穴。先使用引诱装置可以引开鬼哭种的注意力。

2. 完成这个任务后会触发一个“赏金猎人”系列任务：抓错人了。和之前的载具战一样，玩家需要保证自己的机车耐久度和燃料在一半以上才能触发载具战。

再来一张调发单、为数众多、吓到不停发抖、无可取替

对应剧情线：决不放弃

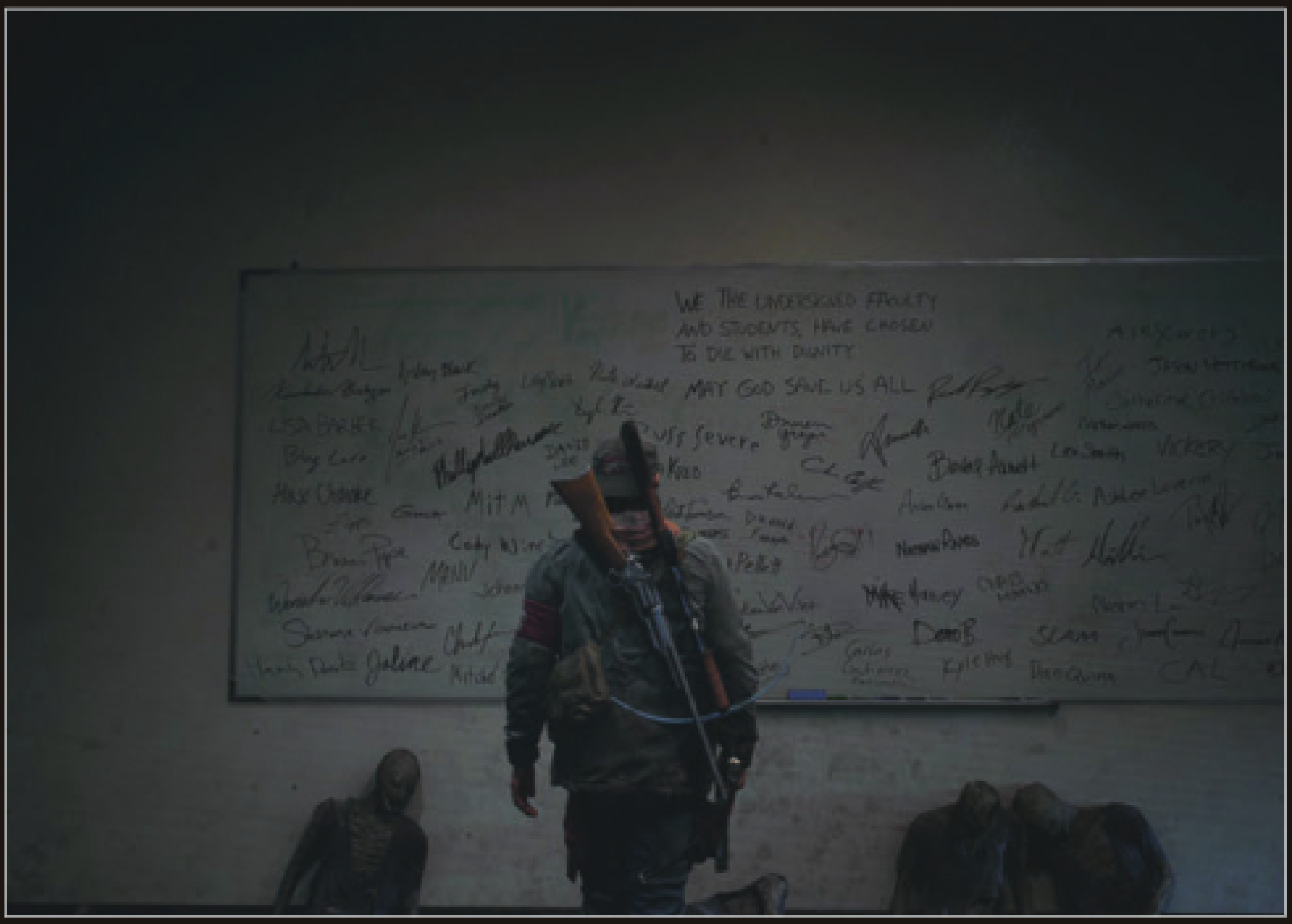
流程要点

1. 这个任务的流程长度很长，玩家请提前做好准备，特殊武器建议带上机枪。

2. “切马尔特社区大学”是一个同时拥有 NERO 检查哨、感染区和暴走潮的区域，在完成这个任务前玩家是不能进入这个区域的。另外玩家此刻也无须担心，主线任务要求玩家前往的是没有感染区和暴走潮的西侧。

3. 和 NPC 推开书架来到外面后，玩家需要独自面对一次“暴走潮”。话虽如此，敌人的数量比暴走潮少多了，对付起来难度很低。

4. 把 NPC 送往高处后，敌人会再一次遭遇暴走潮，和上次一样，敌人的数量实际上并不多。第二次把 NPC 送往高处后会触发剧情，此时玩家就需要自食其力，把车子推到指定位置然后再爬到高处。



5. 绕了一圈发现没有入口后，玩家需要利用军用吉普当踏脚石爬到高处。在天台会遭遇大量幼变者，解决它们后就可以进入建筑内部了。

6. 拿到目标物品后出门，会发现暴徒已经包围了这里。第一次遭遇暴徒时可以先不开火，异变者会解决他们，玩家只需要躲在掩体后趁机补枪就行。

7. 在正门区域会遭遇第二次敌人，此时敌人还会有一个机枪兵。不要正面进攻，从两侧绕到敌人的侧面可以更加轻松地解决敌人。

8. 停车场的战斗建议玩家待在原地，将目所能及的敌人都解决掉。机枪兵会在玩家右侧区域，玩家靠近时 NPC 会扔出烟雾弹掩护，此时绕到侧面发动专注模式对其头部来两枪即可结束战斗。

撑下去的动力、我认识这些人、最坏打算、不能冒险

对应剧情线：决不放弃

流程要点

1. 这个任务的流程同样很长，玩家需要对付的敌人基本都是人类，而且没有潜行部分，玩家可以根据这个挑选武器。

2. 建筑后门的逃生梯需要用枪把其打下来，进入建筑后不久就会遭遇敌人。他们的装备和一般暴徒无异，也没有精英类敌人，对付起来非常轻松。另外由于这个章节的几场战斗中，玩家都是居高临下，对付起来就更轻松了。

3. 在任务的最后玩家还需要对付一次鬼哭种，方法和之前的“我把过她一次”一样，这里就不阐述了。

这要怪我、我不想被吊死

对应剧情线：他的生存之道

流程要点

来到任务地点后，玩家需要消灭守在外围的全部敌人。建议从建筑后面发动进攻，正门的火力还是有点猛的，补给不太够的玩家可以守在后面等敌人逐个上来送死。

这可能就是关键

对应剧情线：决不放弃

流程要点

玩家需要找到的异变者身穿红色衣服，独一无二，在玩家靠近后系统会提示玩家。此时玩家需要切换出麻醉枪对其射击，由于麻醉枪子弹有限，建议发动专注模式后再发动攻击。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

义人

对应剧情线：军官与绅士、好军人、律法与混乱

流程要点

1. 如果玩家之前没有对付过任何野外的暴走潮，这将是玩家第一次面对暴走潮。对付暴走潮的方法可以概括成打带跑，利用障碍和狭窄的地形（例如小巷或者建筑物里的窗台）卡住异变者，然后回击。中途可以利用投掷物和场景中的爆炸物（红色的油罐、白色的燃料罐和绿色的油车）来大量减少暴走者的数量。

值得注意的是，在正常移动速度下，异变者的速度和玩家是一样的，只有通过冲刺才能在平地和异变者拉开距离。另外玩家爬上和跳下高点的速度会比异变者快一点，可以借此来短暂地拖住异变者。

2. 开战前，弹药不够的玩家可以在机车处补充。章节的地形非常有利于玩家对付暴走潮，有高点、有狭窄的地形。另外玩家手上还有6个烧夷弹，这东西的杀伤力和范围都很大，建议玩家身在高处时再往低处的敌人扔，这样可以最大程度地命中敌人。

我计划好了、他不太喜欢音乐、暴徒奸细

对应剧情线：决不放弃、炸个精光、赏金猎人

流程要点

1. 虽然前两个任务都是简单的寻物，但实际上玩家要做的事情绝不仅仅只有寻物。

2. “我计划好了”的位置位于地图右下方的“贝尔湾的埋伏营地”，这里除了有一个埋伏营地以外，还有鬼哭种的巢穴，玩家可以在触发任务前先把这个地点给清理干净。

3. “他不太喜欢音乐”位于切马尔特社区大学，就和上文所说的一样，这里有一个暴走潮和感染区。靠近此处的时候请务必小心，这里的地形不太适合对付暴走潮，建议把暴走潮拉出来解决。和“我计划好了”类似，玩家可以在触发任务前先把这个地点给清理干净。

4. “暴徒奸细”依旧是载具追逐战，这次目标会往后扔燃烧弹，小心对付。

生存的代价

对应剧情线：追踪NERO、决不放弃

流程要点

1. 出发前请准备好充足的弹药和补给，这个章节要对付的敌人全是各种异变者。

2. 进入洞穴后跟着照明弹和系统提示走，中途不会遇到任何敌人。在上方找到第一个队员后原路返回下层，然后继续跟着照明弹走，再次遇到队员后触发剧情。特殊感染者“迅击者”出现。这种敌人除了跑得快和比较耐打以外没什么特别的，当它往玩家处冲刺的时候开启专注模式然后瞄准头狠狠攻击即可。

3. 解决迅击者后赶紧在原地搜刮一下弹药补给，缺燃烧弹的话多造几个。之后从下层会出现两波暴走潮。虽然规模不大，但由于场景狭窄，玩家在绕圈时小心不要被围攻了。

4. 另外由于本章节全部战斗都发生在洞穴里，光线很暗，光靠游戏预设的手电筒很难看清敌人。看不清的玩家可以考虑去系统设置调高游戏亮度。

死亡的阴影

对应剧情线：决不放弃

流程要点

1. 触发这个任务后，玩家在通关之前将不能再次回到南方区域，有什么支线任务没有完成的玩家请抓紧时间。另外在触发这个任务前，建议玩家带上惯用的武器以及配一把狙击枪。

2. 全潜行的一个章节，话虽如此，玩家只需要跟着NPC移动即可。NPC会帮助玩家引开敌人的注意力，玩家只需要注意不要走得比NPC快导致被敌人发现就好。

3. 到达目的地后触发剧情，下一个任务“冥府来的使者”会自动触发。

冥府来的使者

对应剧情线：决不放弃、分秒必争

流程要点

1. 在回到北方区域的过程中，玩家会依次遇到三个检查哨。民兵团的士兵装备大多非常精良，射击身体所能造成的伤害很低，还是瞄准头部射击吧。另外远方的狙击手请依靠站位躲开其射击线，要不然就直接用狙击枪提前击毙以免夜长梦多。

2. 三个检查哨的流程都是一样的：全灭敌人、推开车、继续前进。每清空一个检查哨后别忘了搜刮一下并进行补给。

保护他们的安危

对应剧情线：分秒必争

流程要点

1. 这个章节的内容实际上是去年 E3 上试玩的内容，玩家需要在一个像乱葬岗一样的地方对付暴走潮。触发任务前请做好准备，并补充好弹药。

2. 这个场景拥有大量爆炸物，对付暴走潮的难度很低。在和暴走潮周旋的时候尽量避免走到场景的沟里，这种地方一旦被前后围攻就是死路一条。

乖乖低头，才有饭吃、杀光所有混蛋、另一次民兵团袭击

对应剧情线：保护弱者、分秒必争

流程要点

1. 和上一章一样，“乖乖低头，才有饭吃”的内容也是之前 E3 公布的流程之一。同样是简单的“清理营地、然后救人”的套路。救出曼尼后会出现一个暴怒种，不过对于此时的玩家来说想必已经是小菜一碟了。

2. “杀光所有混蛋”和“另一次民兵团袭击”非常简单，玩家只需要到达指定地点然后杀光所有人即可。敌人的装备比一般暴徒精良，瞄准头部射击可以有效提高击杀效率。

留一些给你

对应剧情线：分秒必争

流程要点

1. 这次玩家要对付的是位于锯木厂的暴走潮。这个区域的地形比较复杂，缺乏爆炸物。但玩家可以利用地形来卡住敌人，其中一个比较安全的战术是从窗台进入室内，再从另一边的窗台离开室内，借此利用窗台来卡住敌人。

2. 不过需要注意的是，在一开始敌人数量很多的时候，卡位战术很容易会因为敌人太多而导致敌人被“分流”，一旦出现这种情况玩家就需要立即撤离了。

3. 另外场景虽然爆炸物很少，都有很多障碍物（例如木头），这种障碍是可以通过投掷爆炸物来引发，除了可以杀死一部分的敌人以外，还可以阻碍敌人的前进。

不能只靠自己、无法无天的飞车党

对应剧情线：分秒必争

流程要点

1. 这是本作的最终战，出战前请做好准备。

2. 进入巫师岛后，玩家所需要做的事情就是沿着山坡一路杀上去。这里已经没什么战术可言了，玩家倾尽所有尽力一战即可。敌人依旧是民兵团，没什么特别的。

3. 进入“方舟”后，玩家需要拆除三个炸弹。由于没有时间限制，玩家依旧可以稳打稳扎。中途记得搜刮一下场景补给一下。开枪救出威佛后，最终战开始。

4. 本作的最终战玩家需要对付大量的敌人，其最大的难点在于由于场景过于黑暗，玩家很容易会被敌人扔出的手雷炸死。笔者推荐的打法是开始战斗后立即沿着场景左侧一路绕到敌人的大后方，中途遇到的敌人快速用专注模式干掉。

后方的地形要简单一些，敌人只能从两个方向靠近不说，光线也比较充足，敌人更是不会扔手雷进来，玩家可以很安逸地对付剩余的敌人。

5, 最后都是剧情和 QTE，靠近狂徒的部分需要等其开枪的间隙在掩体间移动。漫长的剧情过后本作的主线剧情就算是告一段落了。之后还会有几个主线任务，但都只有剧情，算是后日谈和给续作挖坑的彩蛋内容。

白金心得

奖杯篇

奖杯总数	46	铜杯	28	银杯	15	金杯	2	白金	1

额外奖杯

铜杯	8	银杯	3	金杯	1

奖杯说明

白金难度	3/10（全奖杯为7/10）
白金所需时间	60～80小时（全奖杯为100小时以上）
在线奖杯	无
有无可能会错过的奖杯	无
有无奖杯BUG	无

《往日不再》和大部分开放世界游戏类似，在白金方面没有特别为难玩家的部分。难度不会影响奖杯的解锁，也不会有会错过的奖杯。绝大部分奖杯都会随着流程推进而逐渐解锁，虽然收集数量多，但游戏本身并没有要求玩家达成全收集，大部分收集本身也会标记在地图上，十分体贴。

但本作在6月底更新了挑战模式，并预定并在每周更新一次关卡。挑战模式的全金牌难度非常高，玩家需要重复练习才能获得金牌评价，更别说还有一大堆的解锁项目。算上挑战解锁所需的时间，玩家最快也需要到9月底才能全奖杯。必须注意的是，挑战的进度只有分数是会上传到网上，但角色等级、戒指等级等依旧是本地存档，笔者曾遭遇过游戏出错导致存档损坏的问题，建议有意挑战的玩家注意一下备份。

相比之下，更新的最高难度“生存模式”反而更加简单，但考虑到本作的流程非常长，耗时依旧惊人。

本作的白金路线如下：

1. 正常通关，在通关过程中可以将路上的收集、支线和工作都清一下。特别是后者，可以解锁不少有用的武器和升级。在这个过程中不需要着急将营地的信赖度升到最高，二级信赖度基本够用，而大部分营地的信赖度也会随着游戏流程推进而自动升满。

2. 流程中玩家不需要太过省资源，特别是子弹和素材，搜刮场景和敌人尸体可以找到不少补给。“满布鲜血”需要玩家从人类尸体搜刮541个物品，从游戏初期就开始刷会省事不少。

3. 游戏通关后开始清理支线，信赖度没有达到3级的营地相关的支线是玩家优先完成的对象。在这个过程中玩家需要先将营地都升到满级，最后才考虑将自己的等级提升到最高。

4. 最后就是收集和技巧类奖杯的查漏补缺了。

百中选一　白金
解锁条件　解锁除此以外的所有奖杯

皮肉之伤　铜杯
解锁条件　流程相关，自动解锁

特殊快递　铜杯
解锁条件　流程相关，自动解锁

目的与手段　铜杯
解锁条件　流程相关，自动解锁

失而复得　铜杯
解锁条件　流程相关，自动解锁

拜把兄弟　铜杯
解锁条件　流程相关，自动解锁

取回你的名字　铜杯
解锁条件　流程相关，自动解锁

独行侠　铜杯
解锁条件　流程相关，自动解锁

抓紧坐稳　铜杯
解锁条件　流程相关，自动解锁

外头渐冷　铜杯
解锁条件　流程相关，自动解锁

宁死不屈　银杯
解锁条件　流程相关，自动解锁

我为此久等　铜杯
解锁条件　流程相关，自动解锁

往日不再　金杯
解锁条件　流程相关，自动解锁

埋伏营地猎人　银杯
解锁条件　完成埋伏营地猎人剧情线

除疫专家　银杯
解锁条件　完成除疫专家剧情线

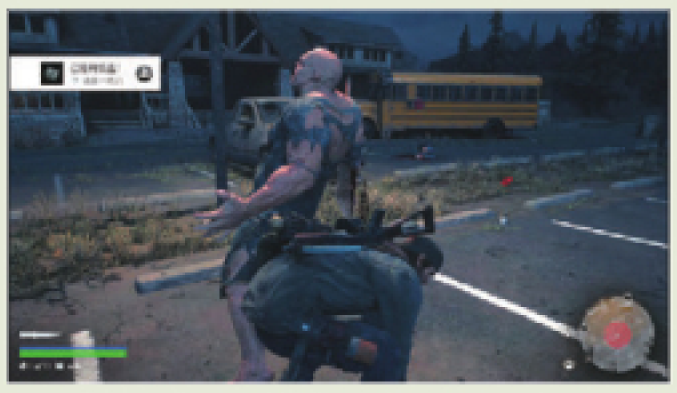
掠夺者营地猎人　银杯
解锁条件　完成灭营猎人剧情线

世界末日　银杯
解锁条件　完成世界末日剧情线
获得方法　所有的埋伏营、掠夺者营地、NERO检查哨、研究区和感染区的位置都能随着探索来解锁。埋伏营和掠夺者营地需要玩家靠近才能显示，在解决埋伏营的同时会得知NERO检查哨和研究区的位置。而感染区则非常明显，玩家很难错过。

摆平一个　银杯
解锁条件　解决第一批暴走潮
获得方法　总的来说，北方区域的暴走潮要比南方的弱不少。笔者并不推荐初期去挑战暴走潮，姑且不说装备是否达标，消耗的物资也远远大于收获。在中期提高温泉营地的信赖度并购买轻机枪武器后就可以考虑去清理暴走潮赚取额外的经验值了。

费尔维尔式甩尾　铜杯
解锁条件　甩尾时间累计10分钟
获得方法　10分钟看似很长，但实际上算是个白送的奖杯，玩家会在清主线任务和支线任务的途中自然解锁。玩家只需要注意平时过弯的时候手动甩尾就好。

这是一把刀　银杯
解锁条件　使用刀刃杀死残暴者、寻击者或残暴种
获得方法　玩家首先得解锁技能“刽子手”，这样玩家就可以通过潜行暗杀来直接秒杀残暴者，在游戏的中后期这种敌人会随机出现在地图上，靠近时主角会有语音提示。



另外还有两个简单的方法，在主线任务“玩到通宵”中，玩家会第一次遭遇残暴者。此时的残暴者是一个BOSS，玩家可以看到敌人的血量，算好后利用匕首最后一击即可。而在另外一个主线任务“这一切很奇怪”，玩家也会遭遇三个残暴者，如果有解锁“刽子手”的话，这里可以非常轻松地获得奖杯。最后别忘了，除了暗杀以外，玩家想用匕首攻击的话，手上不能装备任何近战武器。

费尔维尔鬼影 铜杯

解锁条件 取得100次潜行击杀

旧的才可靠 铜杯

解锁条件 使用制作的武器杀死200个敌人

获得方法 捡到的武器需要改造后才算是“制作的武器”，另外可以制作的爆炸物也算在内。

变化是生活的调味品 银杯

解锁条件 使用每一种十字弓箭矢来杀死敌人

获得方法 十字弓箭矢分为一般的十字弓箭矢、毒箭矢、残迹物箭矢、爆炸箭矢和燃烧箭矢。箭矢会随着流程推进和完成剧情线而解锁，其中燃烧箭矢和爆炸箭矢需要玩家分别消灭8个和12个埋伏营后才能解锁。

费尔维尔总会成员 银杯

解锁条件 为机车购买性能、外观和喷漆类别的强化

首购者 铜杯

解锁条件 首次强化机车

耗竭末日 铜杯

解锁条件 骑车时，同时使用氮气和甩尾持续至少5秒

获得方法 玩家首先解锁最高级的氮气加速，这个升级需要玩家在钻石湖营地的信赖度达到最高级后才能解锁。这个营地麻烦的地方在于玩家不能通过完成营地工作和主线任务来升满，必须上交额外的战利品或者清理几个暴走潮才能升满。

而漂移5秒钟的诀窍在于先开启氮气加速再漂移，然后在漂移的过程中不要把左摇杆推死，留一点余地然后让机车在原地漂移。顺利的话，机车会以一个小圆圈的轨迹在原地转圈（但不是原地打转）。

修车的艺术 铜杯

解锁条件 对机车使用100个废铁

满布鲜血 铜杯

解锁条件 从尸体收集541个物品

获得方法 只有玩家身上的物品栏有空位时搜刮尸体才算，没捡起的都是不算的。另外这里的“尸体”指的是人类尸体。

请君倾听 铜杯

解锁条件 收集989个异变者耳朵

谁找到就是谁的 铜杯

解锁条件 找到第一个收藏品

成名在望的寻宝猎人 铜杯

解锁条件 找到50%的收藏品

破路巡演 银杯

解锁条件 找到75%的收藏品

获得方法 游戏总共有240个收集，玩家要想解锁奖杯需要找到其中的180个。收集分为以下几类：

角色：部分会随着流程推进解锁，部分角色的收集位置就在他们的住处。

NERO 情报：绝大部分会直接放在 NERO 检查哨和研究区中，非常明显。

莎拉的实验室纪录：随着流程解锁。

自由奥勒冈电台：随着流程解锁，只会在玩家离开营地骑车的时候触发。

盖瑞特上校的演说：在故事推进到巫师岛后，会随着流程的推进解锁一个支线任务，前往触发即可，会错过。

安息教讲道：只会在安息教领地，也就是艾隆孤峰区域才会找到。靠近时会听到扩音器的声音，顺着声音找过去然后破坏掉扩音器即可。

旅游：比较隐秘的一类收集，分布在地图的各个区域，多半会出现在一些旅游景点或者商店当中。

历史地标：这些地标会在玩家靠近或者清理完埋伏营后解锁，由于大部分都在路边，找全并不是什么难事。

草药学：每到一个新区域后看到草就捡。

营地吉他手：在铁汉麦克营地的亭子里，夜晚会有 NPC 在弹吉他，NPC 出现后小地图会出现图标提示。

生存不是生活 铜杯

解锁条件 解救10个生还者

获得方法 随机事件之一，基本会在流程中段时顺便解锁。

无药不欢 铜杯

解锁条件 第一次强化你的生命值、体力或专注力

性能强化 银杯

解锁条件 让你的生命值、体力或专注力达到最大值

获得方法 玩家需要找到所有的NERO检查哨和研究区才能将三个能力升满，然而奖杯只需要玩家将其中一项升满即可。在生存模式下，建议先提升生命值和体力。

最佳死党 银杯

解锁条件 与一个营地达成结盟信任度

获得方法 提升信赖度的方法有以下几种：

主线任务
工作
清理对应的埋伏营、NERO 检查哨、暴走潮等等
上交战利品和食物
拯救幸存者

毕生挚友 金杯

解锁条件 获得三个不同营地的结盟信任度

获得方法 最后卡的营地很有可能是钻石湖，多解决几个暴走潮即可。

出手大方 银杯

解锁条件 在一个营地花费20000个营币

欢迎来到派对，伙伴 银杯

解锁条件 消灭单一区域内的所有埋伏营地、感染区和NERO检查哨

伙食快递员 铜杯

解锁条件 向任一营地贩卖动物肉块或植物

不要阻止我 铜杯

解锁条件 解锁第一个技能

无法受控 铜杯

解锁条件 解锁15个技能

锐不可当 铜杯

解锁条件 解锁30个技能

华氏先生 银杯

解锁条件 解开45个技能

快给我滚 铜杯

解锁条件 击倒12个暴徒石碓

获得方法 暴徒石碓会分布在地图各处，多分布在各种营地、检查站或者山洞附近。部分石碓不太显眼，但整个游戏中实际上有大约50个这样的石碓，因此要找12个实际上并不难，后期的支线任务中，玩家甚至能在洞穴里发现六到七个这种石碓。

巧手奥勒冈人 铜杯

解锁条件 制作50个物品

额外奖杯：生存模式

生存即是生活 金杯

解锁条件 以生存模式通关

获得方法 生存模式和其他模式的最大区别在于UI全部消失并且不能快速移动，流程难度倒是没有什么太大的区别，毕竟本作一般难度下主角本来也不怎么经打……敌人的攻击力和HP都提高了，但AI方面并没有太大的长进。UI消失的最大麻烦在于在这样一款主角不能“喘气回血”的游戏中，玩家需要时不时按R3键才能显示地图信息，也不能确认自己现在的HP剩余量。另外由于不能快速移动的缘故，玩家需要时刻注意自己机车的燃料剩余量，在生存模式下没油是一件非常危险的事情。

技能方面优先点“专注射击”“当场维修”和“独挑大梁”，NERO处拿到的药物优先提升自己的HP的耐力。生存模式的难点主要体现初期，在资源不足的情况下，玩家很难对付大群异变者。推荐玩家尽量在敌人较少的白天时行动。中后期来到地图南边并获得强力武器后游戏难度会直线下降。武器方面推荐芝加哥打字机和RDP，这两把武器要到巫师岛营地才能解锁。

分秒必争60秒 铜杯

解锁条件 在1分钟以内以生存模式击败暴走潮

获得方法 虽然看起来很难，但实际上其实还好。后期前往北边人数较少的暴走潮，利用引诱装置和烧夷弹的组合可以快速清理敌人，玩家还可以用芝加哥打字机补一下刀，快的话不到30秒就能完成。担心搞不定的玩家别忘了提前存个档。

额外奖杯：挑战模式

参与奖 铜杯

解锁条件 在挑战中获得第一个铜牌勋章

老二哲学 铜杯

解锁条件 在挑战中获得第一个银牌勋章

黄金小子 铜杯

解锁条件 在挑战中获得第一个金牌勋章

获得方法 截止至截稿日，挑战模式一共推出了两关。分别是对应异变者的“四面受敌”和对应人类敌人的“逆境求生”。金牌勋章的获得非常“简单”，只要分数够就行了。分数由三部分组成：基础杀敌分数、连杀分数和次要挑战分数。

四面受敌：高分的秘诀在于连锁分数，快速累积连杀的关键在于善用爆炸物。引诱装置＋爆炸物的组合可以快速提高连锁，而当敌人数量不多的时候就开枪保证连锁。在这个关卡中，连锁大于一切。推荐戒指为子弹。

逆境求生：玩家需要在一开始一无所有的情况下对抗人类敌人，每清理一波敌人后玩家会有10来秒的休整时间。这段时间实际上并不是让玩家搜刮尸体的，而是转移位置的。这个模式获得高分的秘诀在于尽量完成次要挑战，只要次要挑战都拿到金牌或者银牌，那么金牌基本是稳的（至少三金一银，玩家可根据自己水平自行取舍，推荐放弃30近战金牌）。

敌人出现前地图上会显示出现位置，提前远离即可对敌人进行暗杀。而在重装敌人登场之前尽量完成“宁静之夜”和“残酷无情”两个次要挑战。搜刮尸体和补给可以留一个敌人（最好是近战）时再做。除非是为了完成次要挑战，敌人尽量爆头击杀，重装敌人则直接用投掷物解决。推荐戒指为狮心或者百里选一。

帅气登场 铜杯

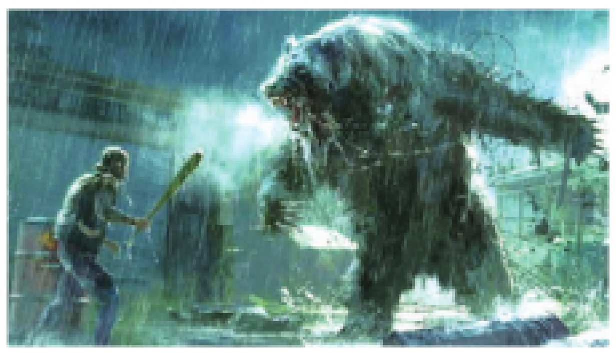
解锁条件 使用角色造型和装备的自定义调色，在挑战中获得金牌勋章

我的宝贝 铜杯

解锁条件 将任何戒指升到满级

获得方法 无论是购买造型、自定义调色还是戒指，都需要花费金钱。挑战模式获得金钱的方法只有一个，那就是获得评价。第一次完成次要目标还是主要目标并获得铜/银/金会获得金钱。

而戒指的升级则需要玩家提高自己的等级，等级和金钱一样，需要获得评价后才能提升。推荐优先解锁的戒指是子弹和百中选一。由于戒指才是影响玩家战斗力的关键，因此建议玩家先购入价值，多余的金钱才用于自定义调色和角色造型。



黄金队伍 银杯

解锁条件 获得所有挑战的金牌勋章

干得好，小子 银杯

解锁条件 获得所有次要挑战的勋章

一掷千金 铜杯

解锁条件 为装备花费3000块

失落与诅咒 银杯

解锁条件 晋升至元老阶级

一网打尽 铜杯

解锁条件 解开所有布章

获得方法 由于挑战还没开齐，以上六个奖杯现在都是解锁不了的，而这六个奖杯都是息息相关的，都会在挑战全金牌和全次要挑战的过程中解锁。